

TEMA PROBEI DE PROIECT: DIVERSITATE ȘI TRANSPARENȚA

PROBA DE PROIECT

100 PUNCTE

TIMP DE LUCRU: 6 ORE

NOTĂ:

Toate resursele necesare rezolvării subiectului se găsesc în subfolderul RESURSE_A din folderul OTI_A, aflat pe desktop.

Fiecare concurent va crea, pe desktop, un folder în care va salva **toate** produsele proprii realizate în timpul probei de concurs, conform cerințelor din subiect.

La finalul probei, înaintea salvării pe suportul extern, fiecare concurent va redenumi acest folder cu ID-ul propriu, în formatul OTI_A_XX, unde XX este numărul din concurs al acestuia.

Fișierele salvate în afara acestui folder **NU** vor fi evaluate.

Toate subiectele sunt obligatorii. Punctajul total pentru proba de proiect va fi de 100 de puncte din care se acordă 80 de puncte pentru realizarea elementelor obligatorii ale proiectului și 20 de puncte pentru creativitate, simț artistic și funcționalitate. Toate elementele neprecizate în cerințe, rămân la alegerea concurentului. Imaginile prezentate în subiect reprezintă modele de realizare a cerințelor.

Descriere generală

Clubul de Artă **STADIX** și-a propus să studieze *influența științei în artă*, sub deviza „Diversitate, Transparență, Muncă”. Inițiatorul acestui club lansează un concurs de selecție de noi membri care să promoveze arta și să ajute elevii să înțeleagă influența descoperirilor științei. Pentru a deveni membru al clubului, realizați un site de promovare prin rezolvarea următoarelor cerințe:

Nr. crt.	Cerințe	Punctaj
1.	<p>Realizați sigla din imaginea alăturată, cu dimensiunile 377px x 416px, utilizând aplicațiile Windows și instrumentele Office. Culoarea de bază utilizată va fi RGB(210,180,140) cu o luminozitate +30, aplicată pe una din imaginile 11.jpg sau 12.jpg, iar textul ART STADIX îl veți umple cu una din imaginile 13.jpg sau 14.jpg. Toate imaginile se regăsesc în subfolderul Lanterna_Magica. Sigla va fi salvată ca imagine grupată în fișierul în care a fost creată cu numele logo și ca imagine cu numele logo.png, cu background transparent.</p>	3p
2.	<p>Sub deviza <i>Diversitate, Transparență, Muncă</i>, membri clubului participă la activitățile proiectului național „Festivalul Artelor Populare” organizat în acest an la Bacău.</p> <p>Diversitatea artelor populare românești va fi evidențiată prin asamblarea unui puzzle într-un fișier cu numele puzzle.docx. Toate piesele puzzle-ului le găsiți în subfolderul Resurse_Word/Puzzle. Finalizați asamblarea prin operații specifice aplicației Word și adăugați imaginii obținute un efect de rotație 3D, perspectivă. Un exemplu de asamblare îl aveți în imaginea alăturată în care sunt folosite patru piese din cele existente.</p>	2p



3.

Pentru expoziția care se va organiza în cadrul proiectului de mai sus, realizați o broșură pentru promovarea produselor populare românești, utilizând fișierele din subfolderul **Resurse_Word**, respectând următoarele cerințe:

a.

Înregistrați o macrocomandă, cu numele **Bacau**, care realizează formatarea pentru broșură astfel: 4 pagini, dimensiune A5, orientare tip vedere, margini de 1,5 cm. Adăugați macrocomenzii o pictogramă la alegere, în bara de acces rapid a documentului, alta decât cea implicită. Un exemplu aveți în imaginea alăturată:

b.

Realizați setările necesare astfel încât broșura creată să arate ca o carte, pentru care formatați antetul astfel: pe prima și ultima pagina inserați sigla creată la subiectul 1, cu dimensiunile 1,75 cm x 1,75 cm, în pagina 2 inserați paginația de tip **Bara de accentuare 2** în stânga și numele clubului în dreapta, iar în pagina 3 același tip de numerotare, dar în dreapta. În subsol, aliniat la centru, introduceți textul *Bacău, 19-22 mai 2016*. Inserați în broșură o inscripționare utilizând imaginea **model4.jpg**.

c.

În prima pagină a broșurii inserați:

-

titlul - **ARTA POPULARĂ ROMÂNEASCĂ**;

-

motto - *Diversitate, Transparență, Muncă*, ediția I;

-

o imagine poziționată vertical (**model1.jpg-model4.jpg**);

-

la centru imaginea obținută prin completarea puzzle-ului anterior, încadrată într-un chenar asortat.

d.

Creați un stil nou numit **artapop** cu următoarele caracteristici: Impact, 16, efect de umbră la 30°, pe care îl aplicați titlului **ARTA POPULARĂ ROMÂNEASCĂ**.

e.

Folosind Microsoft Word, introduceți o listă nouă cu produsele realizate în cadrul atelierelor și salvați-o cu numele **produse.mdb** în folderul de lucru. Intrările în listă pentru produse vor fi: *produs, pret, tip, zona, material* și *cod* (minim 5 produse diferite, preluate din fișierul **informatii_arta.docx**).

produs	pret	tip	zona	material	cod
ceramica	25	artizanat	Corund	argila	000001
tesaturi	25	artizanat	Muntenia	lana	000002
ie	345	artizanat	Maramures	bumbac	000003
bratara	15	artizanat	Maramures	margele	000004

f.


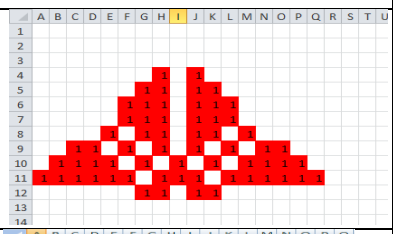
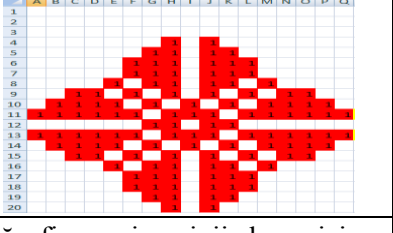
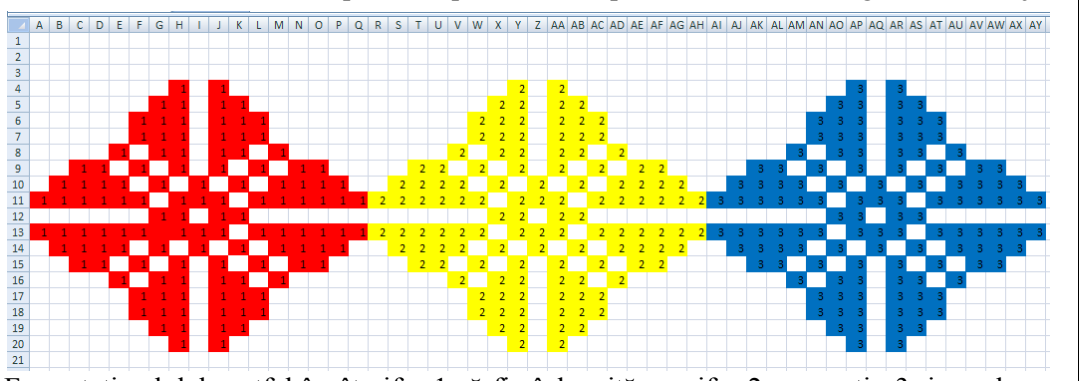
În paginile a doua și a treia a broșurii, introduceți informații despre produsele realizate în vederea valorificării, preluate din lista creată la punctul anterior și din fișierul **informatii_arta.docx**.

g.

Pe ultima pagină inserați imaginea **razboitesut.jpg** căreia îi aplicați un efect de umbră - Diagonală în perspectivă stânga sus și îi asociați un control de conținut, astfel încât imaginea să poată fi schimbată atunci când e selectată. În partea de jos a paginii introduceți datele de contact reprezentate de textele *Clubul de Artă STADIX* și *OTI 2016, Bacău*, cu diferite orientări.

În centrul paginii inserați o ilustrație SmartArt de tip listă piramidală, având pe fundal imaginea **ceramica.jpg**, asemănătoare celei de mai jos. Cele patru forme componente vor avea culoarea de umplere roșu, bordura albă, font alb și vor conține reprezentarea lui 2016 în sistem binar, octal, respectiv hexazecimal.

7p

	 <p>Documentul va fi salvat cu numele broșura, astfel încât să aibă macrocomenzile activate și brosura.pdf în folderul de lucru.</p>	
<p>4.</p>	<p>Elevii clasei a X-a, înscriși în Clubul de Artă Stadix, doresc să realizeze podoabe cu motive populare pentru ziua de 1 Decembrie, cu ajutorul aplicației Microsoft Excel. Deschideți fișierul Excel10.xlsx și realizați în foaia de calcul Model tesut următoarele cerințe:</p> <p>a. Creați o filă nouă numită OTI_2016 și un grup nou numit Model în care adăugați următoarele comenzi: <i>Nou</i>, <i>Inserare funcție</i>, <i>Culoare</i> și <i>Data curentă</i>. Realizați un export al particularizărilor făcute sub numele OTI_2016 salvat în folderul de lucru.</p> <p>b. Redimensionați lățimile coloanelor la 2 pe domeniul A1:AY1, iar înălțimile rândurilor la 15 pe domeniul A1:A22. Creați modelul de țesut conform imaginii alăturate astfel încât la tastarea cifrei 1, culoarea de umplere a celulei să fie roșu.</p>  <p>c. Utilizând funcții / formule Excel, realizați modelul pentru a obține imaginea completă.</p>  <p>d. Realizați o succesiune de operații / pași care să permită afișarea imaginii de mai jos:</p>  <p>Formatați celulele astfel încât cifra 1 să fie înlocuită cu cifra 2, respectiv 3, iar culoarea roșie să devină galbenă, respectiv albastru.</p>	<p>10p</p>

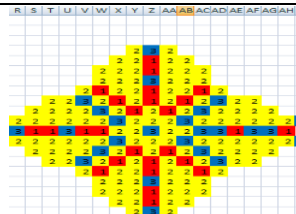
e. Utilizând formule Excel:

- Afișați în celula BA3, numărul de apariții ale cifrei 1, iar în celula BA4 numărați câte celule conține cifra 2 pentru domeniul X12:AB12. În celula AZ3, AZ4 și AZ5 tastați cifrele 1, 2, 3 astfel încât să fie afișate culorile utilizate la punctul d.
- Umpleți celula BB4 cu un număr de instanțe afișat în celula BA4 ale valorii din celula AZ4.

Un exemplu de realizare a cerințelor este prezentat în imaginea de mai jos:

	AZ	BA	BB
1			
2			
3	1	120	
4	2	4	2222
5	3		
6			

f. Creați un joc de culori asemănător celui din imaginea alăturată, completând celule goale din romb galben cu valorile 1 și 3.

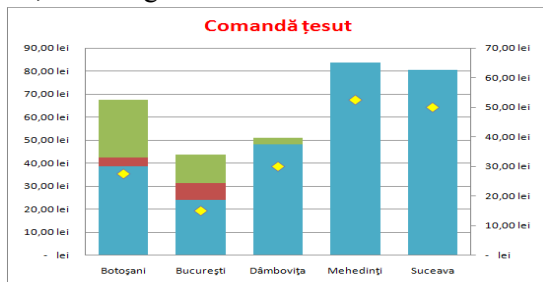


g. Începând cu celula A20 din foaia de calcul **Model** a registrului **Model.xlsx**, realizați o sintetizare, folosind contorizarea numerelor din domeniul A4:AY20 a foi de calcul **Model** **tesut** din registrului **Excel10.xlsx**, utilizând etichete în rândul de sus și creare legături la datele sursă.

4.

Pentru realizarea modelului popular avem nevoie de aprovizionarea cu cele trei produse care au culorile respective și care pot fi comandate din județele enumerate. Deschideți foaia de calcul **Comanda tesaturi** și realizați următoarele cerințe:

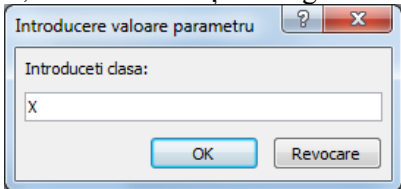
- Creați o listă în celula B4 care să cuprindă județele în care se realizează transportul: Botoșani, București, Dâmbovița, Mehedinți și Suceava.
- În domeniul C7:C9 calculați cheltuielile de transport în funcție de *Destinația*, *Nr. bucăți livrate* și *Curs Euro* pentru cele trei produse.
- Realizați o diagramă cu titlul *Comandă țesut*, de tip coloană stratificată, pe baza datelor din domeniul B12:F17. Pentru valoarea maximă a județelor, vom considera următoarele opțiuni: lățime spațiu liber 55% și axa secundară. Marcatorul va fi de tip romb, dimensiune 10, culoare galbenă.


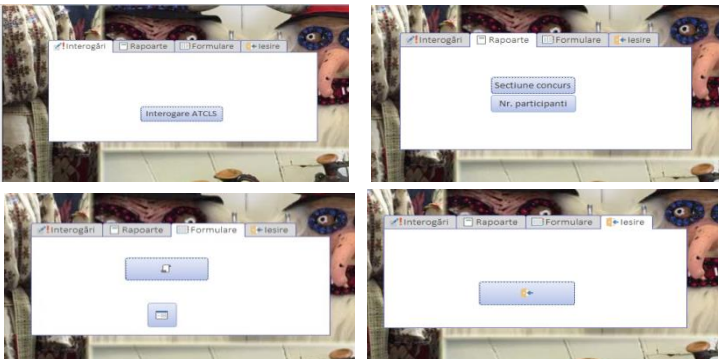


- Pe baza datelor din domeniul B33:F33, inserați în celula G33, o diagramă și colorați punctul înalt cu model culoare HSL (nuanță 200, saturație 200, luminozitate 40) și punctul scăzut cu model culoare HSL (nuanță 120, saturație 180, luminozitate 115).




5p



5.	<p>Un participant la concursul de selecție organizat de inițiatorul clubului STADIX, visează că un personaj pe nume Skrach dorește să descopere tainele țesutului. Având în vedere faptul că la concurs, fiecare candidat trebuie să prezinte o lucrare creată în Microsoft PowerPoint, ajutați-l să execute lucrarea în care să includă personajul visat. Un model de realizare a lucrării este prezentat în filmul vis.wmv.</p> <p>Realizați un singur diapozitiv asemănător celui din figura 1, astfel:</p> <div data-bbox="414 409 1101 898" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="698 903 779 934" data-label="Caption"> <p>Figură 1</p> </div> <div data-bbox="1161 457 1377 739" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1226 781 1315 812" data-label="Caption"> <p>Figură 2</p> </div> <p>a. Folosind facilitățile și instrumentele Microsoft PowerPoint creați imaginea lui Skrach asemănătoare celei din figura 2. În triunghi inserați o imagine la alegere din folderul cu resurse.</p> <p>Skrach este foarte încântat de ceea ce se întâmplă în jurul lui și dorește să danseze. Inserați un sunet de fundal Vivaldi.mp3 și adăugați pentru picioarele lui efecte de animație ce simulează dansul (picioarele se vor mișca înainte – înapoi pe toată durata prezentării).</p> <p>Realizați setările necesare astfel încât Soarele să apară și să strălucească în colțul din stânga sus al diapozitivului pe toată durata prezentării și Skrach care dansează, să nu mai poată fi modificate. Formatați fundalul diapozitivului, cu umplere solidă, culoare la alegere, transparență 60%.</p> <p>b. Inserați în diapozitiv 5 note muzicale și trei stelute galbene. Realizați animațiile corespunzătoare acestora.</p> <p>c. Pentru a-l ajuta pe Skrach să descopere tainele țesutului, desenați războiul de țesut vertical, în centrul diapozitivului, asemănător celui din figura 3. Simulați țesutul la război cu ajutorul efectelor de animație.</p> <div data-bbox="1136 1365 1404 1585" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1242 1579 1331 1610" data-label="Caption"> <p>Figură 3</p> </div> <p>d. În vis apare și un păianjen care concurează cu Skrach în ceea ce privește țesutul. Păianjenul se plimbă în jurul războiului de țesut și dornic de muncă, el dorește să-și țesească propria pânză. Inserați o pânză asemănătoare cu cea pe care și-o poate construi păianjenul. Simulați traseul păianjenului de la războiul de țesut la pânză, pe pânză și înapoi la războiul de țesut.</p> <p>e. Ochii lui Skrach devin foarte expresivi și pe conturul ochiului apare o bulină albastră animată în sens invers acelor de ceasornic.</p> <p>f. Foarte curios, Skrach ar dori să afle cât mai multe vizionând un film documentar. Inserați în colțul din dreapta sus, a diapozitivului un dreptunghi, dimensiuni 3 cm x 4cm, bordură</p>	10p
----	--	-----

	<p>roșie și clipul <i>Artist Painting without Lifting the Pen.avi</i>, rotit pe cele trei axe cu 45°, astfel încât la clic pe dreptunghi să declanșeze clipul inserat.</p> <p>g. Realizați setările necesare astfel încât să economisiți spațiu în timp ce păstrați calitatea generală audio și video. Salvați prezentarea cu numele stadix.pptx cu aceste setări. Pentru a demonstra acest lucru, creați o captură a ecranului cu numele setare.png pe care o salvați în folderul de lucru .</p> <p>h. Înregistrați o expunere a diapozitivului, la cea mai înaltă fidelitate, pe care o salvați cu numele stadix.wmv. Demonstrați modalitatea de realizare a acestui lucru printr-o captură de ecran, pe care o salvați în folderul de lucru cu numele expunere.jpg.</p>																															
6.	<p>În cadrul festivalului organizat la Bacău, membrii clubului de artă Stadix organizează concursul național Artă și tradiții cu următoarele secțiuni:</p> <ul style="list-style-type: none">- Iconografie populară- Artă ceramică- Costume populare- Tapiserii și covoare- Sculptură- Măști populare- Împletituri <p>Deschideți baza de date arta_traditii.accdb care memorează date despre înscrierea elevilor la concurs. Utilizând datele din tabelele Participanti, Secțiuni_concurs, Inscriere realizați următoarele cerințe:</p> <p>a. Modificați structura tabelii Secțiuni_concurs prin adăugarea unui câmp nou <i>Imagine_sectiune</i>. Completați secțiunile concursului cu fișierele corespunzătoare din resurse.</p> <p>Având în vedere că nivelul liceal cuprinde clasele IX-XII, validați corespunzător câmpul din tabela Participanți.</p> <p>b. Creați o interogare cu parametru numită ATCLS, care va afișa înregistrările corespunzătoare câmpurilor <i>SecțiuneID</i>, <i>Numele</i>, <i>Prenumele</i>, <i>Judet</i>, <i>Clasa</i>, <i>Secțiuni_concurs</i> iar la executare, va afișa textul „<i>Elevul ... reprezentant al județului ... este înscris la secțiunea=...</i>”, pentru fiecare participant, conform imaginilor:</p> <div></div> <table><thead><tr><th>Secțiune ID</th><th>Numele</th><th>Prenumele</th><th>Clasa</th><th>Secțiuni_concurs</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td>Botez</td><td>Albert</td><td>X</td><td>Elevul Botez reprezentant al județului Suceava este înscris la secțiunea = ICONOGRAFIE POPULARĂ</td></tr><tr><td>3</td><td>Goldan</td><td>Erna</td><td>X</td><td>Elevul Goldan reprezentant al județului Harghita este înscris la secțiunea = TAPISERII SI COVOARE</td></tr><tr><td>1</td><td>Nistor</td><td>Maria</td><td>X</td><td>Elevul Nistor reprezentant al județului Bucuresti este înscris la secțiunea = ICONOGRAFIE POPULARĂ</td></tr><tr><td>2</td><td>Fodor</td><td>Elena</td><td>X</td><td>Elevul Fodor reprezentant al județului Cluj este înscris la secțiunea = COSTUME POPULARE</td></tr><tr><td>3</td><td>Jianu</td><td>Iulia</td><td>X</td><td>Elevul Jianu reprezentant al județului Neamt este înscris la secțiunea = TAPISERII SI COVOARE</td></tr></tbody></table> <p><i>Numele secțiunii de concurs va fi scris cu majuscule.</i></p>	Secțiune ID	Numele	Prenumele	Clasa	Secțiuni_concurs		Botez	Albert	X	Elevul Botez reprezentant al județului Suceava este înscris la secțiunea = ICONOGRAFIE POPULARĂ	3	Goldan	Erna	X	Elevul Goldan reprezentant al județului Harghita este înscris la secțiunea = TAPISERII SI COVOARE	1	Nistor	Maria	X	Elevul Nistor reprezentant al județului Bucuresti este înscris la secțiunea = ICONOGRAFIE POPULARĂ	2	Fodor	Elena	X	Elevul Fodor reprezentant al județului Cluj este înscris la secțiunea = COSTUME POPULARE	3	Jianu	Iulia	X	Elevul Jianu reprezentant al județului Neamt este înscris la secțiunea = TAPISERII SI COVOARE	10p
Secțiune ID	Numele	Prenumele	Clasa	Secțiuni_concurs																												
	Botez	Albert	X	Elevul Botez reprezentant al județului Suceava este înscris la secțiunea = ICONOGRAFIE POPULARĂ																												
3	Goldan	Erna	X	Elevul Goldan reprezentant al județului Harghita este înscris la secțiunea = TAPISERII SI COVOARE																												
1	Nistor	Maria	X	Elevul Nistor reprezentant al județului Bucuresti este înscris la secțiunea = ICONOGRAFIE POPULARĂ																												
2	Fodor	Elena	X	Elevul Fodor reprezentant al județului Cluj este înscris la secțiunea = COSTUME POPULARE																												
3	Jianu	Iulia	X	Elevul Jianu reprezentant al județului Neamt este înscris la secțiunea = TAPISERII SI COVOARE																												

	<p>c. Creați un formular numit ATJ, care va conține toate câmpurile tabelului Participanti și un control din care veți selecta județele participante la concurs în ordine alfabetică. Prin selecția unui județ se vor afișa elevii înscriși la concurs din județul respectiv. Formularul va conține butoanele: <i>adăugare înregistrare</i>, <i>salvare înregistrare</i> și <i>închidere formular</i>. Butonul de închidere va avea asociată combinația de taste <i>Alt+X</i>. Un exemplu aveți în imaginea alăturată.</p>  <p>d. Creați formularul Secțiuni_concurs care afișează secțiunile de concurs și imaginile corespunzătoare. Asociați formularului o macrocomandă cu numele MSAT care va permite deschiderea automată a acestuia.</p> <p>e. Creați un raport numit R_AT, care afișează elevii înscriși în concurs, grupați după secțiunea de concurs și ordonați după județ.</p> <p>f. Creați formularul ATF cu tab-urile: Interogări, Rapoarte, Formulare, Ieșire, care se va deschide în mod automat la deschiderea bazei de date și din care pot fi accesate celelalte obiecte ale bazei de date. Tab-ul Interogări va avea un buton pentru vizualizarea interogării ATCLS, tab-ul Rapoarte va conține un buton pentru vizualizarea raportului R_AT, tab-ul Formulare va conține butoane pentru deschiderea formularelor: ATJ și Secțiuni_concurs, tab-ul Ieșire va conține un buton de închidere a aplicației Access. Un exemplu de realizare aveți în imaginile alăturată:</p> 						
<p>7.</p>	<p>Realizați site-ul clubului de artă STADIX cu următoarele cerințe generale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pentru a putea fi accesat mai rapid de motoarele de căutare vor fi precizate cuvintele cheie: <i>stadix, artă, diversitate, transparență, război de țesut, lanterna magică, joc</i>; - Textul va fi formatat astfel încât să fie evidențiate titlurile care vor avea culoarea #DA647D, subtitlurile – culoare la alegere, link-urile: culori la alegere, text nesubliniat, iar la trecerea mouse-ului peste link și la activare să se modifice culoarea; - Pentru uniformitate, paginile vor avea ca fundal aceeași imagine (bg1, bg2, bg3 sau bg4), la alegere, din resurse; - Paginile care conțin mai mult text și nu este precizată explicit alinierea, vor permite afișarea acestuia aliniat stânga-dreapta. <p>Creați pagina index.html cu titlul STADIX, structurată în patru zone principale, după modelul de mai jos:</p> <table border="1" data-bbox="560 1732 1356 1900"> <tr> <td data-bbox="560 1732 966 1900" rowspan="2"> <p>ZONA1 continut</p> </td><td colspan="2" data-bbox="966 1732 1356 1816"> <p>ZONA2 creativitate</p> </td></tr> <tr> <td data-bbox="966 1816 1153 1900"> <p>ZONA3 înregistrare</p> </td><td data-bbox="1153 1816 1356 1900"> <p>ZONA4 link</p> </td></tr> </table>	<p>ZONA1 continut</p>	<p>ZONA2 creativitate</p>		<p>ZONA3 înregistrare</p>	<p>ZONA4 link</p>	<p>3p</p>
<p>ZONA1 continut</p>	<p>ZONA2 creativitate</p>						
	<p>ZONA3 înregistrare</p>	<p>ZONA4 link</p>					

8.	<p>ZONA1 (continut) va fi structurat pe trei secțiuni (detalii găsiți în fișierul informatii.pdf din resurse):</p> <p>Secțiunea 1 va conține:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sigla creată la subiectul 1, pentru care adaptați mărimea în funcție de text, împreună cu numele clubului și titlul proiectului: Diversitate, transparență, muncă!, aliniate la stânga. Un model aveți în imaginea următoare:  <p>Cele trei link-uri de mai jos și textul, aliniate la dreapta, unele sub altele:</p> <ul style="list-style-type: none"> un link către un proiect educațional: SchoolEducationGateway (http://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/index.htm) pe textul SEG! un link către baza de date creată la punctul 6 pe textul Concurs: Artă și tradiții un link către modelele create de elevii clubului în cadrul fișierului Excel10.xlsx pe textul 1 Decembrie textul: „Știința și arta evoluează datorită experienței.” (ARISTOTEL); <p>Pentru Secțiunea 2 se vor utiliza informațiile din fișierul informatii.pdf astfel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tabelul va avea structura din Figură 1, cu fundalul de culoare #F7F1DF iar celulele vor avea următorul conținut: <ul style="list-style-type: none"> -celula 1- textul Noțiuni matematice utile: sub care se va introduce o listă derulantă asemănătoare celei din Figură 2 cu opțiunile grupate sub forma Figură 3; -celula 2 – un <i>cadru</i> cu dimensiunea egală cu dimensiunea celulei de tabel, în care se încarcă inițial o pagină nouă cu numele tesut.html; -celula 3 – textul ©OTI 2016, Bacău -celula 4 - o simulare de „meniu” cu 4 componente, de tip rollover (în prima imagine) și click (în a doua imagine), obținut cu ajutorul imaginilor root.gif, active.gif, hover.gif, care se repetă de 4 ori. La click se elimină conținutul paginii curente, care rămâne doar cu background-ul ales și cu un buton  funcțional. -celula 5 - broșura.pdf realizată pentru ”Festivalul Artelor Populare” -celula 6 - dedicată lui Skrach, va conține filmul stadix.wmv -celula 7 - o imagine de tip rollover, adică imaginea spirographs_over.jpg va comuta cu imaginea spirographs_out.jpg cât timp cursorul de mouse este poziționat în zona imagine, iar la click se va realiza același efect ca cel din celula 4; <p>Secțiunea 3 va conține textul : „<i>Olimpiada de Tehnologia Informației, etapa națională, 19-22.05.2016 – BACĂU</i>”</p>	7p
9.	<p>Așezarea în pagină rămâne la latitudinea concurentului.</p> <p>ZONA2 (creativitate) - trebuie să conțină obligatoriu următoarele elemente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - o galerie de imagini creată cu fișierele catel.jpg și fres.jpg, în care deplasarea cursorului mouse-ului peste o imagine va determina efectul Zoom In pe imaginea respectivă; - construirea unui „meniu” folosind imaginea menu.jpg, alcătuit din două zone de navigare: home și next - în această ordine, separate între ele, care prin activare, vor deschide, în cadrul din celula 2, ZONA1, următoarele fișiere: <ul style="list-style-type: none"> - home - fișierul tesut.html, - next – fișierul lanterna_magica.html. 	3p

	Conținutul acestor fișiere va fi specificat mai jos, în subiectele următoare. Fiecare dintre aceste pagini va conține butonul  funcțional. -titlul CREATIVITATE, cu aceeași formatare ca cel din Secțiunea 1 și imaginea <i>epicycloid1.gif</i> care va avea două zone cu linkuri de navigare către fișierele tesut.html și lanterna_magica.html , ce se vor deschide în ZONA2.	
10.	ZONA3 (înregistrare) - conține un formular de înregistrare cu următoarele componente: - casetele text Nume, Prenume, Telefon și Email; - butoane radio pentru Gen (<i>M,F</i>); - listă de selecție pentru Studii, cu opțiunile: <i>Școală gimnazială, Liceu, Școală profesională</i> ; - butoane de selecție pentru accesarea internetului (<i>Școală, Acasă, Internet cafe</i>); - zonă pentru încărcarea unui fișier - zonă de comentarii. - butonul Trimite va determina afișarea, într-o fereastră de mesaje, <i>Bine ai venit!</i> împreună cu numele și prenumele vizitatorului; - butonul Șterge va reseta valorile introduse. Inițiatorul clubului invită membri să participe la un joc logic. Insearați butonul JOC care va accesa pagina joc.html care se va deschide în ZONA2.	5p
11.	Creați pagina joc.html în care insearați careu.wmv obținut din prezentarea PowerPoint realizată astfel: Într-un diapozitiv insearați careul alăturat, în care, realizați un model de pătrățele colorate, cu o culoare aleasă de voi, respectând următoarele 4 reguli: - Nu pot exista pătrățele colorate adiacente (inclusiv pe diagonală) - Pe fiecare linie și coloană există exact un singur pătrățel colorat - Pătrățelele care conțin numere nu pot fi colorate - Fiecare număr indică numărul de pătrățele colorate, adiacente cu el (inclusiv diagonală) Pentru a înțelege modul de realizare, vizionați filmul joc.wmv din resurse. Pe durata expunerii filmului forma cursorului va fi  la trecerea peste această pagină. Insearați un butonul  funcțional.	3p
12.	ZONA4 (link) conține: - Titlul <i>Bine ai venit!</i> formatat corespunzător și subtitlul <i>Linkuri utile</i> : - 4 link-uri, cu acțiunile: Motor de cunoștințe: va determina încărcarea site-ului https://www.wolframalpha.com/ într-o fereastră nouă Acasă: va determina încărcarea paginii continut în ZONA1 Creativitate: va determina încărcarea paginii creativitate în ZONA2 Înregistrare: va determina încărcarea paginii înregistrare în ZONA3 În partea de jos a paginii introduceți un mesaj încurajator pentru vizitatorii paginii, formatat după dorință, cât mai artistic. Culorile folosite la formatare rămân la latitudinea concurentului.	4p

13.	<p>Creați paginile tesut.html și lanterna_magica.html astfel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ambele pagini vor conține un butonul  funcțional - pagina tesut.html va conține textul din fișierul razboiul_de_tesut.txt, în care, la început vor fi vizibile doar primele două paragrafe, urmate de textul continuă... prin activarea căruia se va afișa întregul text din fișier și sursa de unde a fost preluat textul, aliniată la dreapta. Realizați acțiunea astfel încât să se poată reveni la forma restrânsă a textului. În continuarea paginii realizați o galerie care va conține: filmul tesut.mp4, cu un mesaj de avertizare dacă browserul nu suportă formatul, urmat de imaginile t0.jpg, t1.jpg, t2.jpg, așezate după dorință, dar încadrate în pagină la dimensiunea lor maximă. 		3p
14.	<p>Prezentarea instrumentului cunoscut sub denumirea de LANTERNA MAGICĂ, precursor al cinematografului, necesită realizarea unui film. Creați filmul lanterna.wmv, respectând următoarele cerințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durata filmului va fi de maxim 30 sec/ dimensiunea maximă de 1MB (Filmul cu durata/dimensiunea mai mare nu se evaluează!!!) • Va conține secvențe de text (preluat din fișierul lanterna_magica.txt) și imagini, toate din subfolderul Lanterna_Magica aflat în resurse • Utilizați efecte care să scoată în evidență instrumentul promovat • Titlul: LANTERNA MAGICĂ, autor: ID-ul de concurs. <p>Creați pagina lanterna_magica.html în care introduceți titlul corespunzător și filmul realizat.</p>		5p
TOTAL			80p

Subiect	Creativitate	Simț artistic	Funcționalitate
Broșură	2	1	-
Stadix.pptx	2	1	2
arta_tradiții.accdb	-	-	4
site	3	2	3
Total	7	4	9